



V CONGRESO INTERNACIONAL DE HISTORIA Y CINE

ESCENARIOS DEL CINE HISTÓRICO



ESCENARIOS PARA ÍNTIMOS ENEMIGOS EN EL CINE DE RIDLEY SCOTT: *LOS DUELISTAS* (1977) Y *BLADE RUNNER* (1982)

MANUEL ARIZA CANALES
IES Laguna de Joatzel – Getafe

Resumen

El cineasta británico Ridley Scott es un creador de universos. A través de *Los duelistas* (1977) y *Blade Runner* (1982), en esta comunicación estudiamos los escenarios donde se desarrolla el enfrentamiento entre íntimos enemigos.

Palabras clave: Ridley Scott, cine histórico, escenarios, íntimos enemigos, esteticismo, historia del arte, romanticismo, postmodernidad, cine negro futurista, campañas napoleónicas, identidad y memoria.

Abstract

The British filmmaker Ridley Scott is a creator of universes. Through *The Duellists* (1977) and *Blade Runner* (1982), in this paper we study scenarios where the confrontation between intimate enemies develops.

Keywords: Ridley Scott, historical films, scenes, intimate enemies, aestheticism, art history, romance, postmodernism, futuristic black cinema, Napoleonic campaigns, identity and memory.

1. UN DIRECTOR

“A diario utilizo todo lo que aprendí en la escuela de arte. Todas las posibilidades que te ofrecen las hojas de papel en blanco, los rotuladores y el saber dibujar”⁵⁵². (Ridley Scott).

Una estética cuidada hasta el último detalle y numerosas referencias a la historia del arte, en general, y del cine, en particular constituyen una reconocible constante en el cine del director británico Ridley Scott. Lo cual resulta lógico si se tienen en cuenta sus comienzos. Nacido el 30 de Noviembre de 1937 en Stockton-on-Tees, Durham, Inglaterra, realizó sus estudios superiores en el West Hartlepool College of Art, donde se hizo patente su talento para el diseño gráfico y la pintura, hasta tal punto que le valieron la concesión de una beca que le permitió consolidar su formación en Estados Unidos y, posteriormente, ser contratado como diseñador de producción y, tan solo un año después, como director en la BBC. En 1967 fundó

⁵⁵² SCOTT, R.: *Hollywood's Best Film Directors*. Sky Arts, 2012.

junto a su hermano Tony una productora publicitaria que resultó ser sumamente rentable y le permitió amasar una considerable experiencia como director de spots publicitarios.

A partir de ahí, se iría convirtiendo en un creador de universos⁵⁵³, donde el espacio por donde se mueven sus personajes de llena de claves estéticas con las que Ridley Scott reflexiona acerca de las más nobles y las más abyectas facetas de la condición humana, sobre el ángel y el demonio que todos llevamos dentro y se combaten mutuamente en un duelo interminable. En la presente comunicación nos ocupamos de los escenarios que para esos enemigos íntimos, disfrazados de húsares napoleónicos, replicantes y ambiguos policías, creó en su primer y tercer largometraje.

2. LOS DUELISTAS (1977)

2.1. La historia

El hecho de que su padre fuese militar, pudo haber influido en Ridley Scott a la hora de escoger una novela breve de Joseph Conrad, *El duelo* (1907), con un rico subtexto de reflexiones en torno a los conceptos de vida y honor, y las relaciones que entre ellos pueden llegar a tejerse⁵⁵⁴.

La historia comienza en 1800, cuando el teniente Armand d'Hubert (Keith Carradine) es enviado para comunicarle su arresto domiciliario al también teniente Gabriel Feraud (Harvey Keitel), atrabiliario personaje que vive presa de su honor en exceso susceptible y una adhesión rayana en el fanatismo a la causa bonapartista, que había herido de gravedad al sobrino del alcalde de Estrasburgo en un duelo a espada. En opinión de Feraud, la falta de tacto de d'Hubert al notificarle su sanción en el concurrido salón de Madame de Lionne (Jenny Runacre) es motivo suficiente para considerarse gravemente insultado y, en consecuencia, le obliga a aceptar su desafío, dando lugar a un nuevo duelo que termina cuando Feraud recibe un tajo en el antebrazo que le impide continuar.

La guerra pone un intermedio en la disputa que había comenzado entre ambos, hasta que, un año más tarde, se cruzan en Augsburgo y vuelven a batirse en duelo, siendo en esta ocasión d'Hubert quien resulta gravemente herido. Poco después, d'Hubert, que a duras penas logra explicarse a sí mismo por qué se ha dejado arrastrar por la violenta espiral de Feraud, se siente aliviado al saber que ha sido ascendido al rango de capitán, ya que la disciplina militar prohibía el duelo entre oficiales de distinto rango. Desafortunadamente para él, Feraud es as-

⁵⁵³ ROBB, B.J.: *Ridley Scott*, Harpenden, Herts, Pocket Essentials, 2005, pp. 9-13.

⁵⁵⁴ Vid. MAHON, J.E.: *A Double-Edged Sword: Honor in The Duellist*, en BARKMAN, A. y otros (eds.), *The culture and philosophy of Ridley Scott*, Plymouth, Lexington Books, pp. 45-60.

cendido en 1806, y cuando se lo encuentra en Lübeck no acierta a encontrar una excusa y esta vez se batirán a caballo y será Feraud quien acabe con una brecha en la frente de la cual mana tal cantidad de sangre que le ciega, dejándole por el momento inhabilitado para proseguir.

Tras ser separado por las veleidades de la epopeya napoleónica, d'Hubert apenas puede dar crédito a sus ojos, cuando en el invierno de 1812 ve a Feraud en uno de los ateridos y maltrechos campamentos de las tropas francesas que se retiraban trágicamente de Moscú. Intenta batirse a pistola, pero la llegada de unos cosacos, les obliga a defenderse mutuamente, disparando sobre ellos y gastando así las balas que precisaban para su duelo particular.

Tras el exilio de Napoleón en la isla de Elba, en 1814, d'Hubert, que se hallaba en situación de retiro y recuperándose de una pierna herida en casa de su hermana en una mansión cercana a Tours, se enamora de Adele (Cristina Raines), la hija de un aristocrático vecino. Ante los rumores del regreso de Napoleón, rehúsa volver a comprometerse con su causa, lo cual enciende la ira de Feraud, que, ya olvidada la nimia causa de su duelo inicial, reconstruye la historia y justifica su odio, en el fondo jacobino y clasista, contra d'Hubert sobre la base de la insultante tibieza y la deslealtad de este con respecto al Emperador.

Después de la definitiva derrota de Waterloo, Feraud queda arrestado y a la espera de una posible ejecución por su participación en la aventura del "Imperio de los Cien Días". En secreto y aprovechando sus contactos y su situación de rico hacendado, d'Hubert intercede por él y logra que su pena no vaya más allá del exilio en una ciudad de provincias y bajo supervisión policial. A pesar de lo cual, Feraud, que ve en su rival la encarnación del nuevo régimen de Luis XVIII, le envía a sus padrinos para concertar el duelo final, que tiene como escenario las ruinas de un castillo medieval próximo a la mansión donde reside d'Hubert. En el duelo a dos pistolas, Feraud malgasta sus dos únicos disparos sin conseguir acabar con su rival, quien teniéndole a su merced, le perdona la vida y, aludiendo a las mismas leyes del honor que durante quince años le han convertido en esclavo de la violenta inquina de Feraud, le declara muerto y le impone que desaparezca de su vida para siempre.

La escena final nos muestra la expresión de pesar congelada en el rostro de un Feraud que finalmente se resigna a contemplar cómo todos los ideales sobre los que había cimentado su vida se derrumban (el imperio de Bonaparte, el resentimiento clasista disfrazado de honor ultrajado que le ha enfrentado a d'Hubert...) y le dejan contemplando el amanecer de una época que definitivamente no será la suya, y en la cual no podrá aspirar a otra cosa que a ser un exiliado de sí mismo.

2.2. Los escenarios



Este fue el primer largometraje de Ridley Scott, después de quince años dedicado al mundo de la publicidad, durante los cuales había realizado más de mil anuncios para televisión. Su experiencia, pues, en la realización de producciones de corta duración era dilatada. De todo ello quedará en su estilo el gusto por la composición de escenas cuidadosamente estudiadas y los detalles.

No hay que olvidar tampoco que el filme figuraba bajo la tutela de *Enigma* la productora de David Puttnam actuaba como productor, ni que Ridley Scott había crecido como realizador televisivo y publicitario junto a cineastas como Alan Parker o Hugh Hudson. Todos ellos responsables del renacer del cine británico de los ochenta con títulos de tan bella factura como *Carros de Fuego* (1981) o *La Misión* (1986)⁵⁵⁵.

Tras una visitar la campiña francesa en busca de localizaciones, se decidió finalmente que el filme se rodaría en la Dordoña y, más concretamente, en la localidad de Sarlat, de donde curiosamente y como su alcalde les informó, era originario el general napoleónico Fournier-Sarloveze, en cuya historia se había basado Joseph Conrad para escribir *El duelo* (1907), novela corta en la que a su vez se basaba el guion de la película. Scott señala que es una región que le recordaba a Irlanda por la lluvia constante y el húmedo verdor de sus paisajes, de

⁵⁵⁵ PARDO, A.: *David Puttnam: un productor creativo*, Madrid, Rialp, 1999, pp. 50-57.

hecho, de los cincuenta y ocho días de rodaje, según recuerda el director británico, llovió “(...) cincuenta y seis, sin exagerar”. Estaban, además, a comienzos del otoño. No obstante, la lluvia les proporcionaba la luz que le daba el tono justo que necesitaban para ambientar la película. Todos los exteriores están rodados con luz natural, y sólo se utilizaron focos en las escenas que se filmaron en interiores.

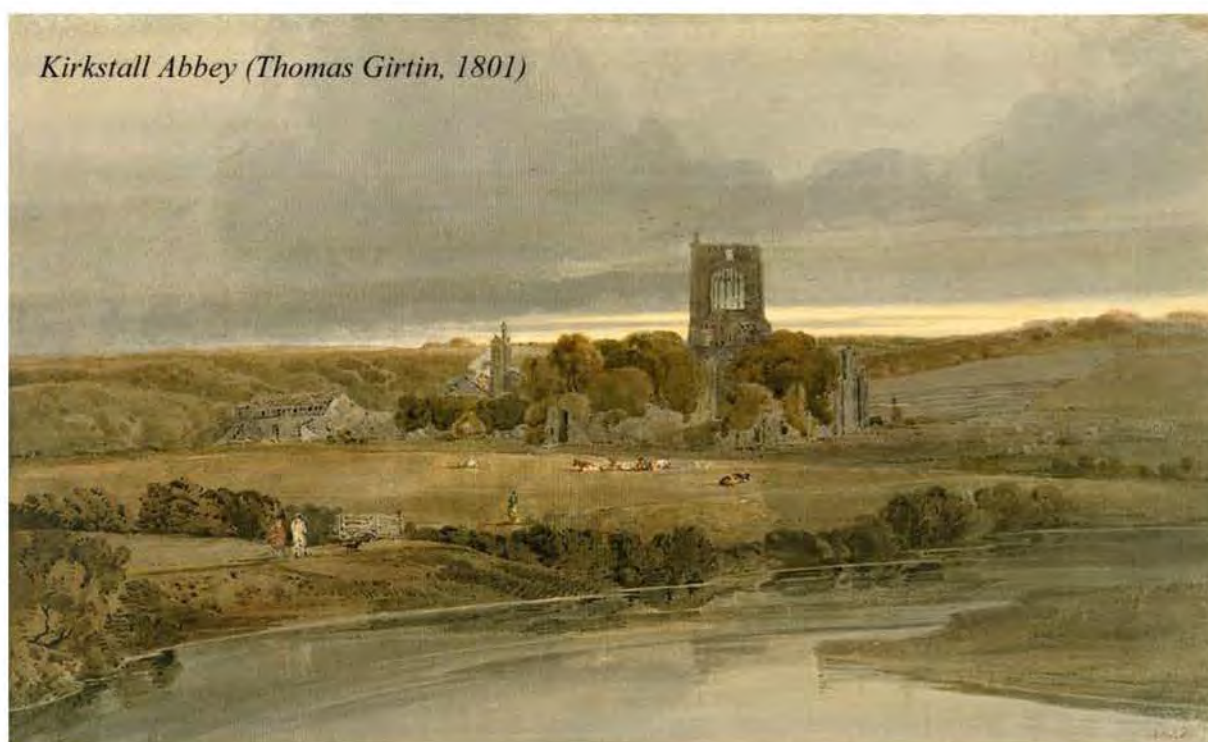


Las trenzas que tanto Keith Carradine como Harvey Keitel lucen eran una moda que procedía de los cosacos rusos, que se trenzaban la melena a ambos lados de la cabeza por motivos más prácticos que estéticos, ya que esa resbaladiza maraña de pelo servía para desviar los golpes de sable lanzados contra el cuello o protegían sus orejas.

Uno de los aspectos más elogiados del filme es su fidelidad a la hora de reproducir tanto los uniformes como las costumbres militares de la época, correspondiendo una buena parte del mérito al asesoramiento del célebre historiador militar Richard Holmes. La coreografía de las escenas de esgrima estuvo a cargo de William Hobbs.



El propio Ridley Scott reconoce la influencia que sobre su ópera prima ejerció *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975). La cuidada estética de ambos filmes, en especial en lo que a la puesta en escena de los duelos se refiere, bebía de la pintura romántica y naturalista del siglo XVIII y comienzos del XIX⁵⁵⁶.



⁵⁵⁶ Cf. VV.AA.: *The Romantic Tradition in British Painting 1800-1950*, Victoria and Albert Museum Webpage, 2016.

Ridley Scott decidió utilizar el recurso de la naturaleza muerta o bodegón para algunas de las transiciones entre escenas. De esa manera tan esteticista, y que supone una recuperación de una temática recurrente de la pintura barroca desde un punto de vista que remite a la foto publicitaria o de revista de decoración.

En buena medida, la responsable de estas continuas referencias fue la decoradora Ann Mollo, quien, en palabras del propio Scott, siempre iba cargada de libros con libros de arte con las páginas marcadas donde aparecían imágenes que podían servir para la composición de los planos. El detallismo de esta artista de la decoración la llevó a fabricar ella misma los objetos del menaje (tazas, cubiertos, etc.) y otros objetos que aparecen en la película. Llegaba a estos extremos precisamente para asegurarse de su “autenticidad” con respecto a los de la época. Ann Mollo estaría posteriormente nominada al Oscar a la mejor dirección artística por *La mujer del teniente francés* (Karel Reisz, 1981).



El director de fotografía llevó a la práctica las ideas de Scott, tan influidas por los referentes artísticos, logrando efectos como el de ocultar el foco tras la figura de d'Hubert y recortar su figura. Era el colmo en cuanto a la sutileza del uso de la luz durante el barroco, como había demostrado Rembrandt al perfilar todo el misterio de un milagro en la sombra de su Cristo en *La cena de Emaús* (1629).





Algunos interiores se grabaron en esta mansión Saint James, Londres: enormes salas vacías con sedas originales en las paredes. Ridley Scott, amante siempre de introducir una pequeña sorpresa a través de los detalles, hizo que trajesen un gorrión y lo soltasen; afortunadamente voló en la dirección adecuada y solo hubo que hacer una toma.

Curiosamente este tipo de mansión urbana, poblada tan sólo por el vacío que dejan los recuerdos, escasa pero bellamente materializado en una pila de libros antiguos, un jarrón, un espejo, las molduras del techo o las puertas, volverá a cobrar protagonismo en la casa del ingeniero genético J.F. Sebastian, en *Blade Runner*. No faltarían razones para tomar estas mansiones como una metáfora de un tiempo de crisis, es decir, de esas transformaciones que implican que un mundo entre en declive para permitir el surgimiento del que habrá de sucederle. Es lo que sucedía con las campañas napoleónicas, a un tiempo orto y ocaso de la Revolución Francesa y comienzo definitivo de la Edad Contemporánea (quizás post-cotemporánea en el caso de la distopía que se nos presenta en *Blade Runner*).



Después de un breve descanso navideño, el equipo de rodaje se trasladó hasta Aviemore, una estación de esquí en las montañas del norte de Escocia, para rodar las escenas correspondientes a la terrible campaña de Rusia de 1812. No había nevado demasiado, lo que fue perfecto para tener un paisaje de fondo que recordase a la estepa rusa, aunque al mismo tiempo les obligó a utilizar todos los cañones disponibles de nieve artificial. Las tomas que se lograron poseen un voluminosa y dantesca belleza, que recuerda a la fuerza expresiva de los grabados de Goya.

Utilizaron como extras a estudiantes de las universidades de Glasgow y Edimburgo, y algunas escenas nocturnas se grabaron en el aparcamiento del hotel donde se alojaba el equipo. Ridley Scott confiesa que incluso utilizó algunas tomas que había rodado previamente en Austria para un anuncio televisivo de su fértil y rentable etapa como realizador de publicidad.



Vuelven las referencias al Barroco holandés en el paseo que lleva hasta la aristocrática mansión de la hermana de D'Hubert.





La mansión casi palaciega de la familia Feraud, representa, con su elegancia añeja, racional y clara, el retiro de d'Hubert, convertido en un general voluntariamente jubilado y que no se sumará a la aventura del Imperio de los Cien Días. Es su nueva vida, o mejor dicho, su antigua existencia recuperada, la existencia de un aristocrático hacendado, que representa todo lo que el jacobino Feraud odia, porque sabe que si bien él depende del éxito o el fracaso final de Napoleón, su oponente sobrevivirá confortablemente sean cuales fueren las circunstancias.

Ridley Scott encontró esta casa, y la de la prometida de d'Hubert, en las cercanías de Sarlat, por lo que el equipo no tuvo que someterse a grandes desplazamientos, si bien algunos interiores se rodaron en mansiones londinenses e, incluso, en la Embajada de Turquía en la capital británica.

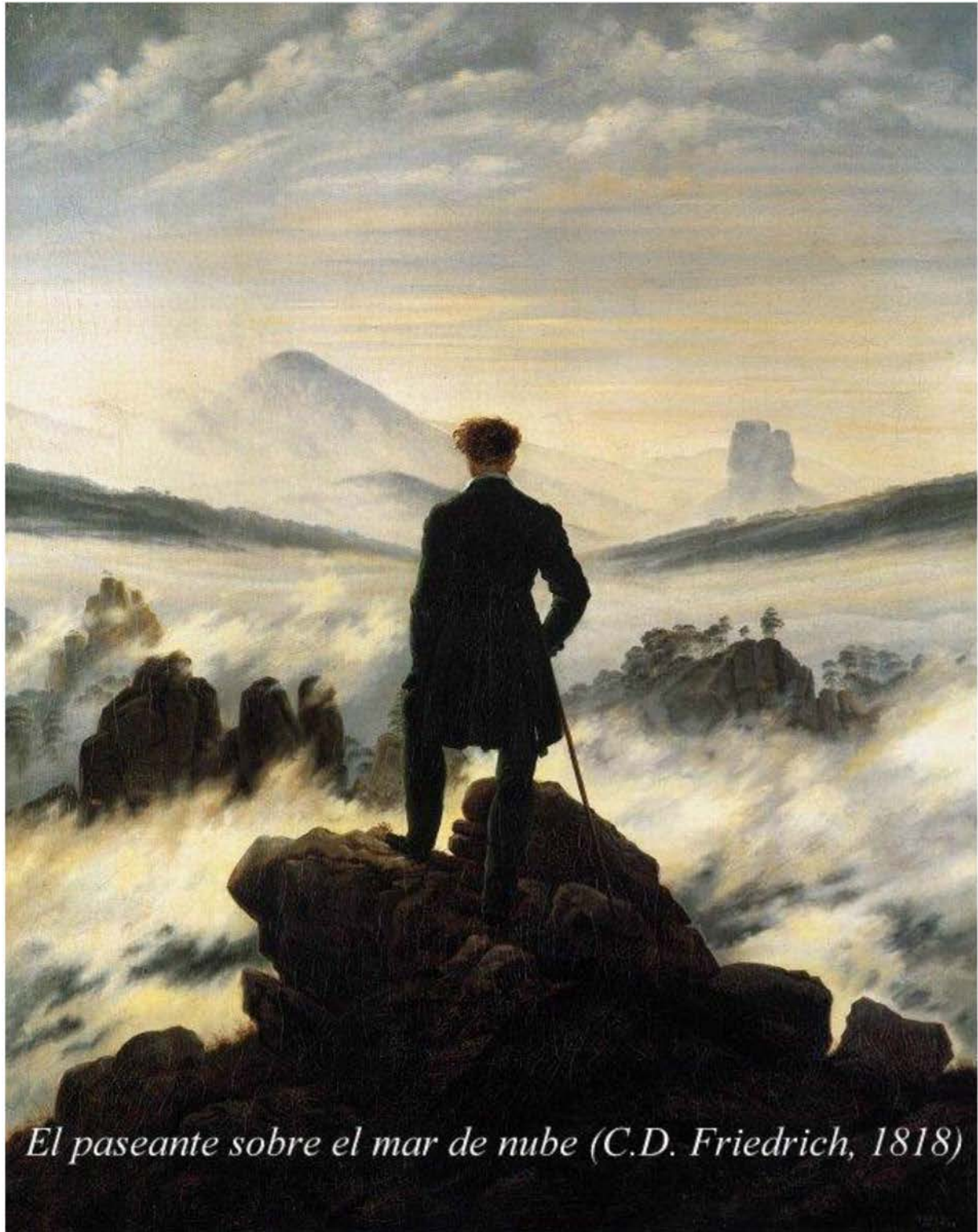
No sólo la pintura y la escultura, también la arquitectura le sirvió de fuente de inspiración, como podemos apreciar en esta escena, que tanto recuerda a algunas de *Barry Lyndon*.



Para la escena del duelo final, se escogieron las ruinas de un castillo del siglo XI en Carnac.



En una película tan romántica, la secuencia final es un homenaje a Caspar David Friedrich.



El paseante sobre el mar de nube (C.D. Friedrich, 1818)

3. BLADE RUNNER (1982)

3.1. La historia

Blade Runner es un filme que por sí mismo explica el paradigma de la postmodernidad⁵⁵⁷. Es decir, un producto compuesto por una amalgama de elementos que, al ser recombina- dos, nos ofrecen desde un distanciamiento irónico, subjetivo y esteticista, nuevas relecturas de temas clásicos. Y el tema de *Blade Runner*, la pretensión de los seres humanos de conver- tirse en dioses, de la criatura de rebelarse contra su creador, los mitos de Adán, Prometeo o el doctor Frankenstein. Precisamente este último, fruto de la imaginación de Mary W. Shelley, enlaza nuestra historia con el Romanticismo y sus anhelos de verdad y totalidad y, de paso, con la opera prima de Ridley Scott, *Los duelistas*.

Con un guión libremente basado en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los andróides con ovejas eléctricas?* (1968), nos sitúa en la distópica ciudad de Los Ángeles de 2019, donde se encuentra la sede de la todopoderosa Tyrell Corporation, especializada en la creación de vida artificial a partir de la ingeniería genética y cuyo producto estrella son los replicantes, seres que a simple vista parecen seres humanos y cuya función consiste en realizar los trabajos más duros y peligrosos, desde el rol de soldado de élite al de prostituta, en las colonias del Mundo Exterior. El desarrollo argumental comienza en la prehistoria de la película, cuando algunos replicantes se rebela contra la prohibición de regresar a la Tierra. Para hacer frente a la potencial amenaza que suponían se había creado una brigada especial, los *Blade Runner*, cuya función es “retirarlos” (eufemismo de “asesinarlos”)⁵⁵⁸

En el momento de su estreno la crítica se polarizó: para algunos era una película pre- tenciosa que no acababa dando de sí todo lo que su suntuosa puesta en escena prometía; otros, en cambio, se dejaron seducir por la compleja y rica temática que planteaba, es decir, por sus preguntas más que por sus respuestas. Con el paso de tiempo, esta segunda recepción del fil- me se ha ido imponiendo hasta convertir a *Blade Runner* en una película de culto que sigue y sigue sumando adeptos.

La trama se centra en un pequeño grupo de replicantes que ha llegado recientemente a Los Ángeles, ocultándose entre su población, intentan encontrar respuestas para las preguntas que nos hemos venido planteando desde el despertar de la consciencia humana: ¿quiénes so- mos?, ¿de dónde venimos?, ¿adónde vamos? Y ese progresivo descubrimiento de su propia

⁵⁵⁷ Vid. LYOTARD, J.F.: *La condición postmoderna*, Madrid, Cátedra, 1979. / Vid. Espada Calpe, J.M.: *¿Blade Runner? Epígono de la condición posmoderna*, en Revista “Encanal”, Vilanova i la Geltrú, Barcelona, nº3, Pp. 1-3, octubre-diciembre 2000.

⁵⁵⁸ Cf. LARROCCA, D.: *Introduction* en LARROCCA, D. (ed.): *The Philosophy of War Films*, Kentucky, The University Press of Kentucky, 2014, p. 52.

identidad y una existencia que ha sido programada con fecha de caducidad, les vuelve cada vez más humanos y peligrosos⁵⁵⁹.

Rick Deckard (Harrison Ford), un antiguo *blade runner*, es requerido para una delicada misión: “retirar” a un pequeño grupo de replicantes de última generación, modelo *Nexus 6*. A Deckard le muestran un video grabado mientras se le realizaba a Leon (Brion James) un test de respuesta emocional cuya finalidad es distinguir entre humanos y replicantes, y que no llegó a finalizar porque, viéndose acosado y descubierto, el replicante dispara contra su entrevistador y escapa. El capitán Bryant le informa que, además de Leon, hay otros tres replicantes: Roy Batty (Rutger Hauer), Zhora (Joanna Cassidy), and Pris (Daryl Hannah). Deckard se lo piensa⁵⁶⁰, pero ante las veladas amenazas del capitán, termina por aceptar.

El *blade runner* comienza su investigación en la Tyrell Corporation, donde conoce a Rachael (Sean Young), secretaria personal del Doctor Eldon Tyrell, quien cuando le pide que la someta al test para comprobar si sirve para distinguir a un replicante de un humano. Tras un exhaustivo test, mucho más largo de lo habitual, Deckard concluye que también ella es una replicante, y Tyrell le comunica que se trata de un prototipo avanzado sin fecha determinada de caducidad.

Mientras tanto, Pris, replicante para el placer y objeto favorito de las tropas destinadas en el espacio exterior, contacta con el ingeniero genético J.F. Sebastian (William Sanderson), haciéndose la encontradiza a las puertas del enorme edificio donde solo viven él y los muñecos que se fabrica para que le den compañía y divertirse. Le seduce y comienza a manipularle.

Deckard y el oficial Gaff registran el apartamento de Leon y encuentran una escama de plástico en la bañera y unas fotos, la mayor parte de las cuales se relacionan con los falsos recuerdos implantados en el cerebro de los replicantes. Esos dos objetos le ponen en la pista de Zhora, a quien Deckard localiza trabajando como sofisticada stripper en un cabaré de lujo. Tras una intensa persecución por el concurrido y abigarrado centro de la ciudad, Deckard “elimina” a Zhora. Leon, que ha sido testigo del “asesinato” de su compañera, a su vez, atrapa a Deckard y está a punto de matarle cuando aparece Rachael por detrás y le dispara. Cuando ambos van al apartamento de Deckard él le revela que sabe que es una replicante, pero al mismo tiempo le promete que nunca le hará daño y ambos acaban besándose.

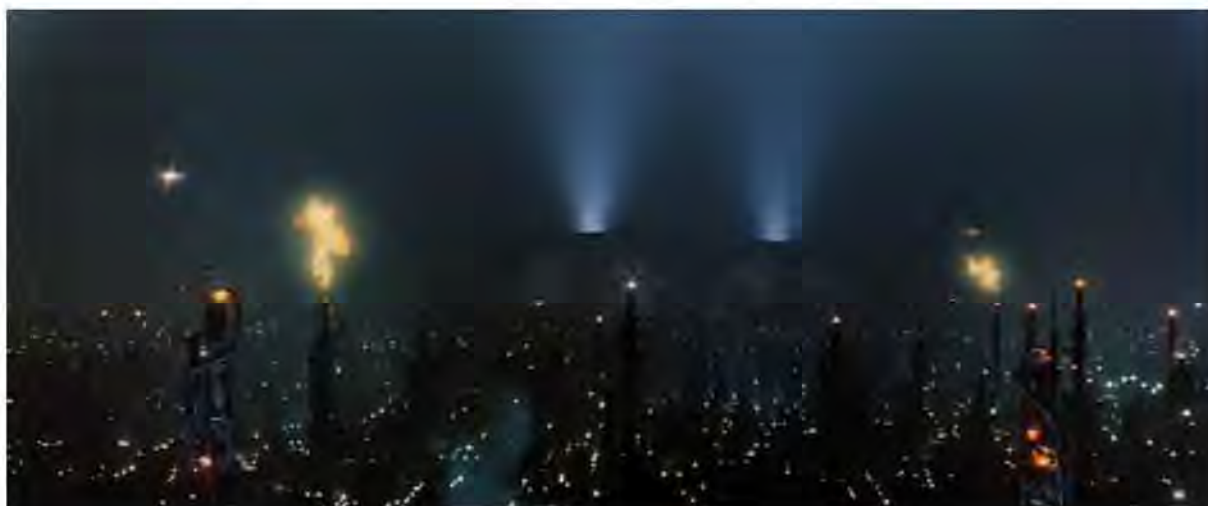
⁵⁵⁹ LITTMANN, G.: *What's Wrong with Building Replicants? Artificial Intelligence in Blade Runner, Alien and Prometheus*

⁵⁶⁰ Cf. GARRETT, S.: *War Pictures* en LAROCCA, D. (ed.): *The Philosophy of War Films*, Kentucky, The University Press of Kentucky, 2014, pp. 117, 155.

A través de J.F. Sebastian, Roy Batty, el cabecilla del cada vez más reducido grupo de replicantes, accede al imponente edificio donde vive el doctor Tyrell y, tras un diálogo entre Criatura y Creador y comprobado que no le iba a ayudar a prolongar su existencia, le aplasta el cráneo con sus propias manos.

Deckard, que ha dado con Pris en el edificio de J.F. Sebastian, la “elimina” justo antes de que aparezca Roy y se entable entre ellos el duelo final que se traslada del interior del edificio a las azoteas de los bloques colindantes. En un determinado momento, Deckard queda colgando sobre el vacío y, para su sorpresa, Roy le salva la vida y le hace testigo de su propia, metafísica y poética “desconexión”. Deckard regresa a su apartamento y encuentra a Rachael dormida, pero a salvo, ambos huyen de la ciudad, en busca de una nueva vida, cuya duración, como la de Rachael, como la de cualquier persona, nadie es capaz de determinar a ciencia cierta.

3.2. Los escenarios

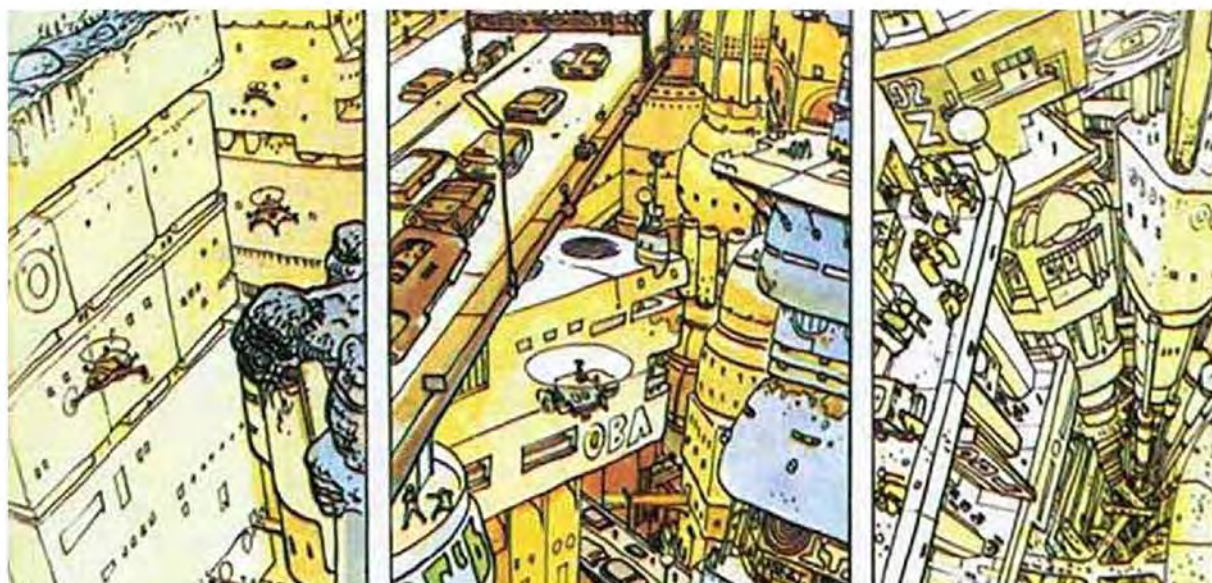


Los Ángeles, 2019. Un futuro distópico donde la soleada ciudad californiana se ha convertido en una geografía urbana donde reinan la lluvia ácida y una noche eterna, que sólo rompen los haces de luz y las llamaradas de las refinerías.



Cómo había ocurrido con la dirección artística de *Alien: el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), los escenarios y la puesta en escena de *Blade Runner*, estaban inspirados en el mundo del cómic de ciencia-ficción. Particular influencia en la estética del film tuvo el álbum *The Long Tomorrow* (1976), dibujado por Moebius, sobre un guion de Dan O'Bannon, quien habría de ser el guionista del *Alien: el octavo pasajero*.





The Long Tomorrow (Dan O'Bannon & Moebius, 1976)



La noche está dominada por grandes pantallas publicitarias, siendo especialmente recurrente la de una geisha. A comienzos de la década de los ochenta, la expansión del capitalismo japonés parecía imparable, incluso compañías como la Sony se hicieron con el control de algunos de los principales estudios de Hollywood. Las grandes corporaciones del capitalismo exhiben sus logos, como si fuesen los iconos de una nueva religión: la del consumismo.



Los edificios de las grandes corporaciones se asemejan a templos del pasado, ya que en ellos viven los nuevos dioses, capaces de crear vida artificial y de dominar el destino tanto de sus criaturas como de la escasa humanidad que aún no se ha marchado en busca de un futuro más luminoso y mejor a las Colonias del Mundo Exterior.

El Gran Zigurat de Ur (siglo XXI a.C.)



Insistiendo en la profecía de que la cultura oriental se convertiría en la dominante, el centro de la ciudad asemeja un abigarrado y cultural Barrio Chino (Chinatown). Este bar de tallarines podría haber estado en alguno de los vetustos callejones aledaños al *downtown* de Tokio.

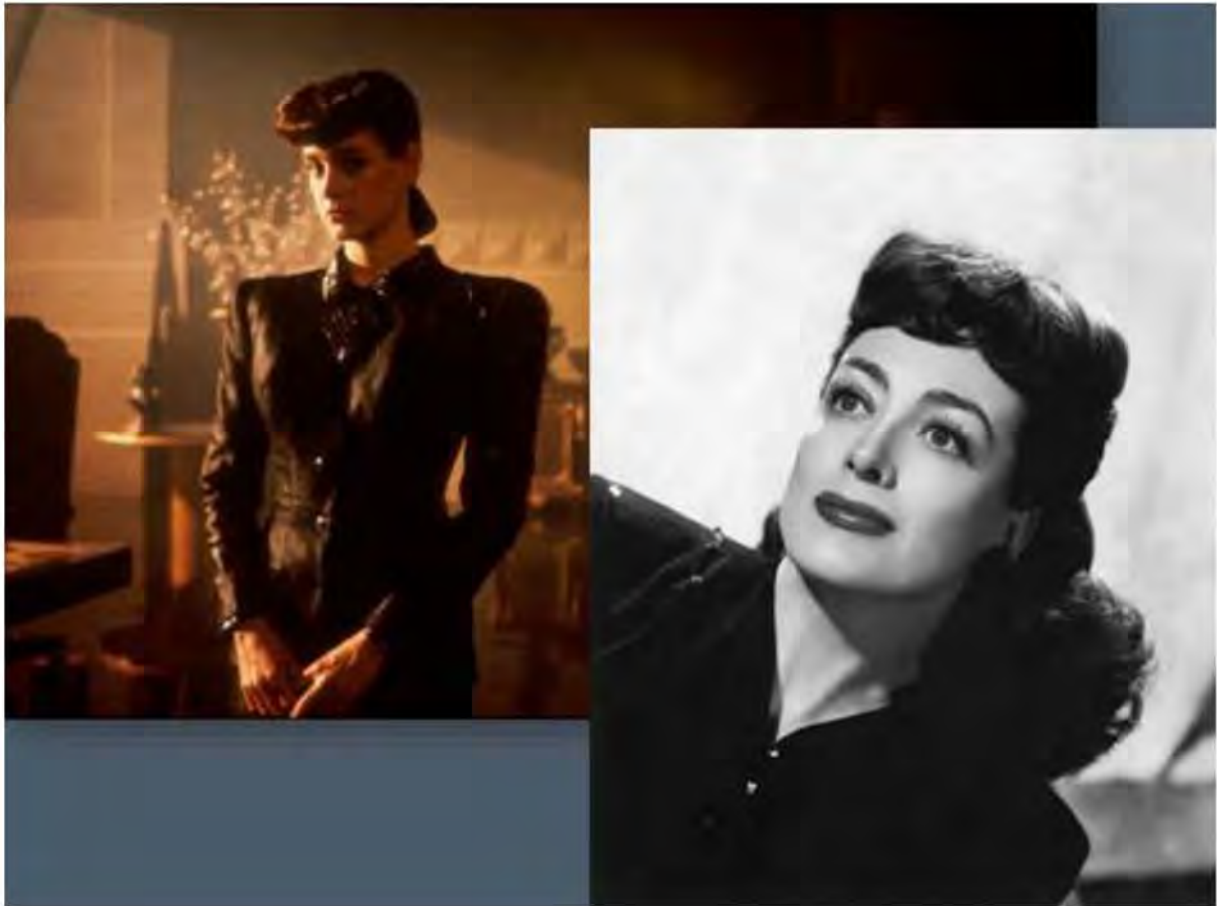


En una ciudad mestiza, los punkis se mezclan con las monjas, los rabinos y los Hare-Krishna. Estética de videoclip post-punk. A comienzos de los ochenta la industria del videoclip musical estaba viviendo su etapa de eclosión, y eso queda bien reflejado en la película.

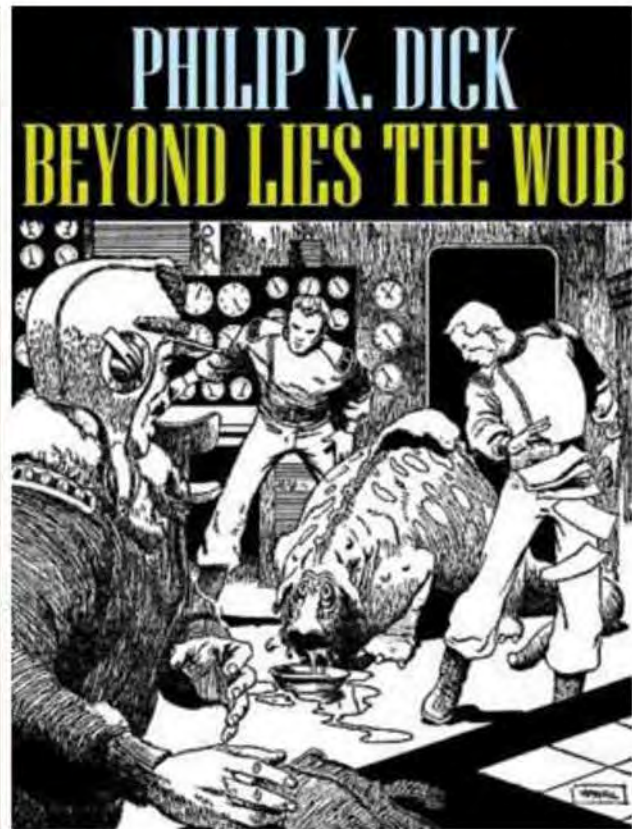
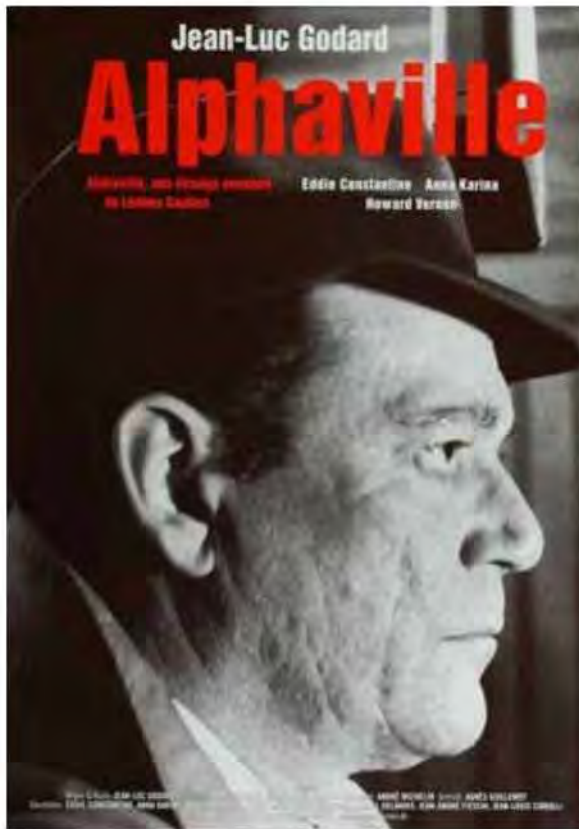




Desde el principio de su concepción, siempre se tuvo claro que *Blade Runner* sería una película de cine negro futurista. El vestuario de Deckard (una gabardina arrugada, con la que incluso parece que duerma, un par de camisas y de corbatas, el corte de pelo...), hacen de él un Philip Marlowe (Humphrey Bogart) reconocible.



También la fría sensualidad de Rachael, sus ajustados vestidos con hombreras y el peinado a lo Joan Crawford convierten a una replicante en una inocente *femme fatale*, que, sin embargo, le salva la vida al protagonista y se convierte en el único amor “real” de su vida.



No era la primera vez que se realizaba un *film noir* futurista. Jean-Luc Godard lo había hecho con su clásico *Alphaville* (1965), lo cual emparenta la película de Ridley Scott con el poético y filosófico cine de la *Nouvelle Vague* francesa.

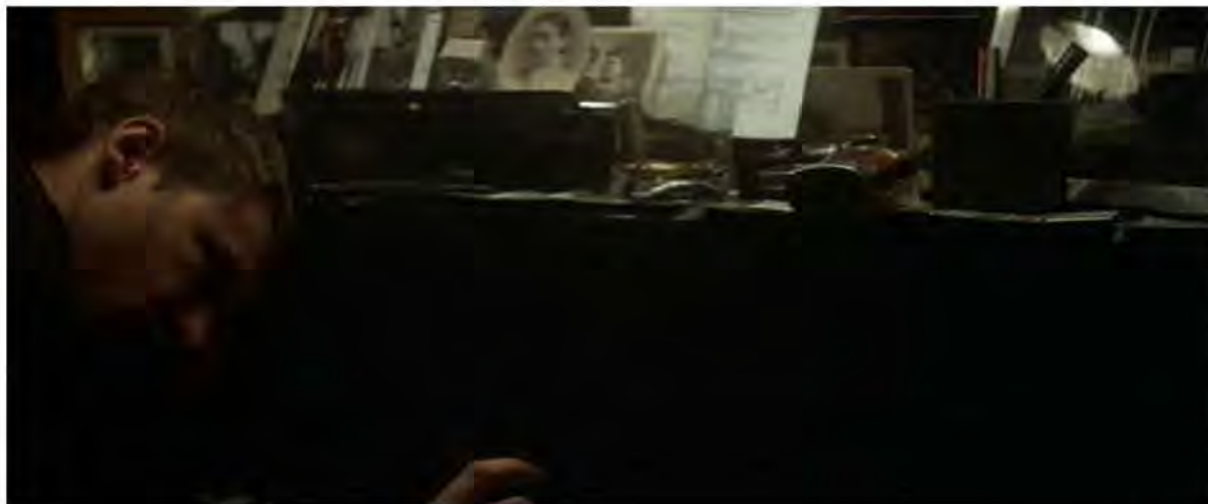




La sala donde se le realiza el test a León tiene todos los elementos (ventilador de techo, persianas venecianas, la volutas del humo de un cigarrillo...) de esas comisarias que se ven una y otra vez en el cine negro y las series policíacas de televisión.



El hotel donde vive Leon podría haber servido para ilustrar una novela de Dashiell Hammett o Raymond Chandler.



Además del cine negro, la Casa Ennis que Frank Lloyd Wright construyó en Los Ángeles sirvió como modelo para el apartamento de Deckard. Sobre el piano se acumulan las fotos (¿falsas?), de su familia, toda una metafísica acerca de la identidad que nos proporcionan los recuerdos. El beso, al principio forzado, después apasionado, con las franjas de luz de las persianas venecianas también es puro cine negro.

Una historia de un detective que persigue androides, que retira replicantes, la quinta esencia de la potsmodernidad. Una historia del futuro próximo que toma parte de su ambientación, su vestuario y su luz del cine de la década de los cuarenta. Un universo original fruto del reciclaje de elementos que nos resultan reconocibles e, incluso, familiares.



En la exploración de una fotografía con una especie de escáner, que curiosamente aún no parece desfasado, se rinde homenaje a uno de los espejos más famosos y enigmáticos de la historia del arte.





La “luz Rembrandt” que habíamos visto en *Los duelistas* vuelve a aparecer en el interior del edificio de la Tyrell Corporation, dándole un aspecto suntuoso y palaciego, al tiempo que misterioso.



La casa del ingeniero genético J.F. Sebastian se encuentra en un edificio abandonado, que, en realidad, era el Edificio Bradbury, en Los Ángeles. Es curioso que el apellido del millonario que le da nombre sea el mismo que el uno de los más admirados y originales escritores de ciencia-ficción, Ray Bradbury.



El edificio está vacío, y recuerda a las decadentes mansiones de *Los duelistas*. J.F. Sebastian se consuela de su soledad fabricando muñecos y mascotas que parecen sacados de los cuentos infantiles o de los relatos de E.T.A. Hoffmann.

Hay un homenaje de los maquilladores al que probablemente sea el replicante más famoso de la historia, el muñeco de madera que quiso convertirse en un niño de verdad, *Pinocho* (Carlo Collodi, 1883).





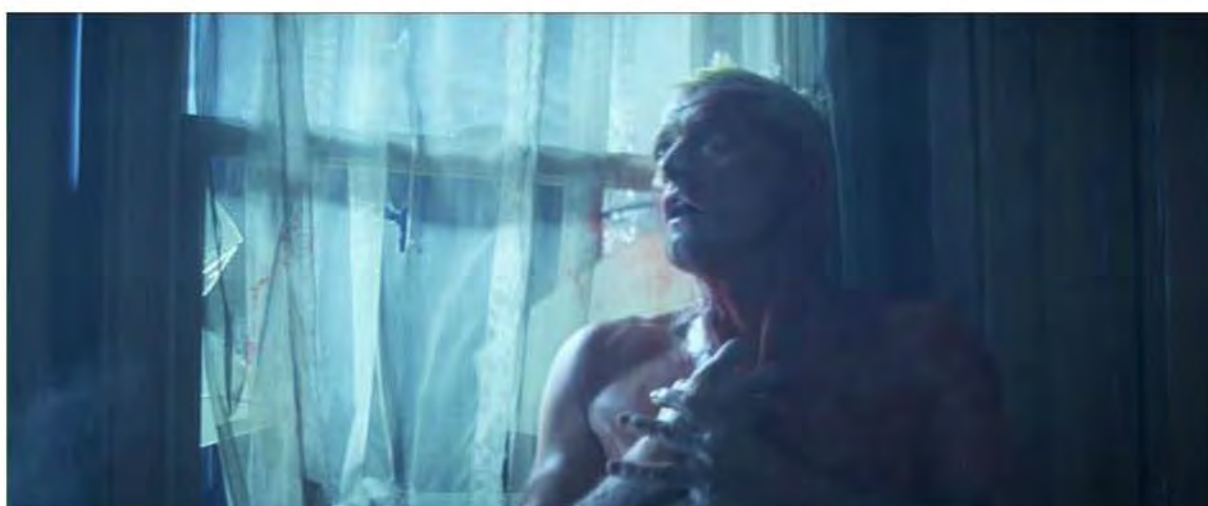
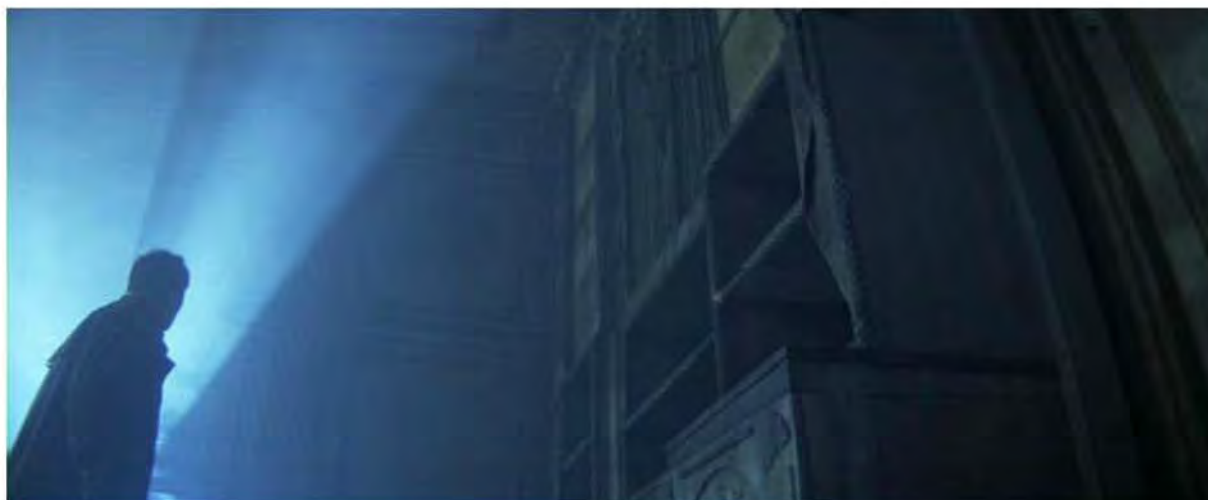
Pinocha (Walt Disney, 1940)



Blade Runner estuvo en el origen del movimiento *steampunk*, historia de ciencia-ficción con estética y artilugios sacados de la época victoriana.



Deckard y el replicante Roy Batty tienen a la casa de J.F. Sebastian como escenario de su duelo final. El gran acierto de Ridley Scott para esta memorable secuencia estriba en olvidarse de la verosimilitud para ofrecer una vibrante y teatral puesta en escena, que se ve acentuada por los haces de luz que la cruzan una y otra vez, subrayando el oscuro dramatismo del momento. Tantas líneas diagonales y la propia escenografía remiten al cine expresionista alemán.

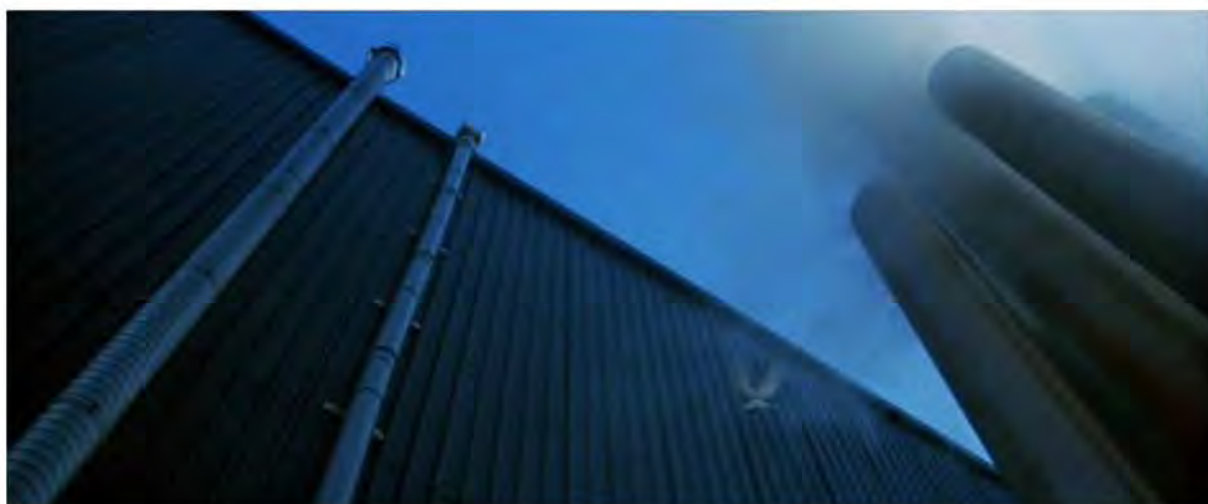


Finalmente, la azotea contemplará cómo poco antes de perder la suya, Roy Batty le salva la vida a Deckard.





Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Naves de ataque en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo... como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.



La película se cierra con la huida de Deckard y Rachael. ¿Por cuánto tiempo? ¿Hacia un mundo mejor? ¿Quién puede saberlo?⁵⁶¹

⁵⁶¹ MARZAL FELICI, J.J. RUBIO MARCO, S.: *Guía para ver Blade Runner (Ridley Scott, 1982)*, Valencia, Naus Llibres / Octaedro, 1999 / VV.AA.: *Blade Runner*, Barcelona, Tusquets, 1998.

